TIAGO JUNGES
COISINHA VERDE

# C4

Versão 4.1.1

*Com C4 você pode viver qualquer cenário que sua imaginação permitir! Com suas regras extremamente simples e flexíveis, C4 permite montar personagens, monstros e cenários rapidamente. Você só precisará de um dado!*

Criado por Tiago Junges

## O que é C4?

C4 é um jogo de contar histórias (chamado popularmente de RPG). Nele, você e seus amigos sentam em volta de uma mesa, criam personagens, mundos e contam suas histórias.

Você pode viver aventuras na Terra Média, Hogwarts ou em um futuro distante. Pode contar histórias de terror, romance ou reviver os personagens do seu anime favorito. Ou talvez tudo isso junto! Não há limites para o que você pode fazer no C4.

### Adaptando Mundos

Depois de ler as próximas 4 páginas, você será capaz de adaptar praticamente qualquer universo que quiser. Você também pode encontrar mais adaptações feitas por membros da comunidade do jogo (Procure pelo nome: “C4 Calisto RPG”).

### Modos de Jogo

Com C4 você poderá escolher jogar em 3 modos de jogo: Guiado, Cooperativo ou Solo. Modo Guiado é o estilo de RPG mais comum, onde há um jogador como o guia (Mestre). Cooperativo é sem este guia mas com vários jogadores. E o Solo é para jogar sozinho, que funciona basicamente igual ao Cooperativo.

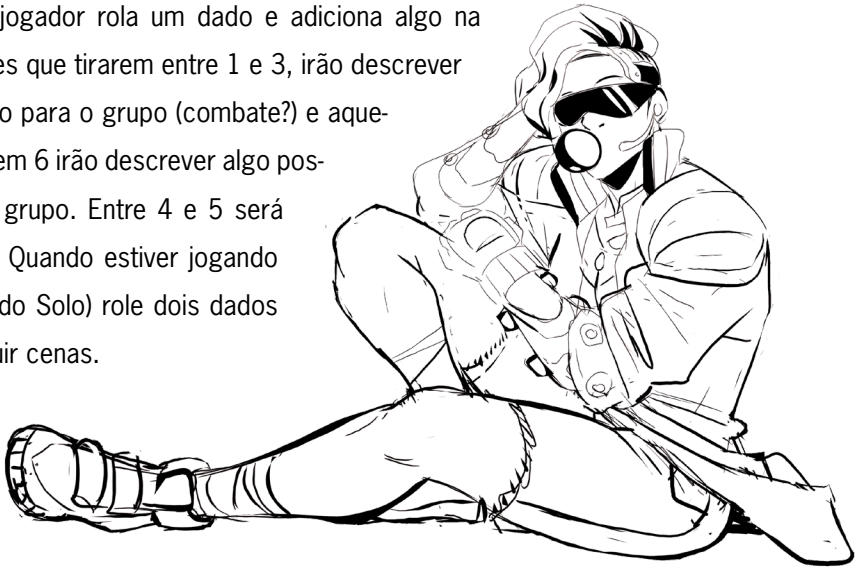
## Modo Guiado

Neste modo um dos jogador será o “Mestre de Jogo” (ou apenas “Mestre”). Ele irá contar a história e comandar todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados PdM ou NPC). O mestre também comanda os vilões da história, mas ao contrário do que se entende, o mestre não é o oponente dos jogadores. O grande objetivo do mestre é criar bons desafios e divertimento para os demais. Os outros jogadores irão controlar os protagonistas da história!

## Modo Cooperativo e Solo

Neste modo não há um “Mestre”, e sim uma regra chamada “Oráculo”. Sempre que um jogador precisar de uma informação, ele deve fazer uma pergunta de “Sim ou Não” e escolher outro jogador para rolar um dado. O jogador que rolar o dado irá responder “Sim” se cair 4, 5 ou 6 ou “Não” se cair 1, 2 ou 3. Este jogador poderá também adicionar informações extras baseado no resultado do dado (se cair 1 ou 6, a resposta pode ser dramática e exagerada se fizer sentido).

Outra regra necessária é a “Construção de Cena”. Quando o grupo estiver entrando em uma nova cena (imagine como se fosse em um filme) cada jogador rola um dado e adiciona algo na cena. Aqueles que tirarem entre 1 e 3, irão descrever algo negativo para o grupo (combate?) e aqueles que tirarem 6 irão descrever algo positivo para o grupo. Entre 4 e 5 será algo neutro. Quando estiver jogando sozinho (Modo Solo) role dois dados para construir cenas.



# REGRAS

## Testes

*Sempre que o jogador quiser fazer alguma coisa desafiadora, ele pode rolar um dado e somar com uma perícia ligada ao que se quer fazer. Se o resultado for maior ou igual à 6, o teste foi bem sucedido.*

**Dificuldade:** Você (ou o Mestre) pode mudar o número alvo do teste se achar necessário. Teste difíceis use o 10, e para testes fáceis 4.

**Disputa:** É quando dois personagens fazem testes opostos. O maior resultado é o vencedor.

**Dado Explosivo:** Sempre que um dado cair no número 6, você pode, se quiser, explodir este dado. Se optar por isso, role dois dados e substitua o dado que caiu 6 pela soma destes dois.

**Esforço:** Antes de rolar o dado, você pode gastar Pontos de Energia e adicionar ao resultado do teste esta mesma quantidade. Limite de 3 Pontos de Energia gastos para isso.

## Regras de Combate

*Quando dois ou mais personagens entram em combate, todos devem rolar um dado. O que tiver o maior resultado é quem começa atacando. O combate então segue por turnos intercalados entre os jogadores.*

**Turno:** No seu turno, o jogador pode definir uma ação para seu personagem. Ele pode atacar, usar um poder, usar um item, fazer um discurso ou qualquer ação que fizer sentido.

**Ataque:** Para fazer um ataque, basta rolar um dado e somar com a perícia Combate. Então o defensor faz o mesmo rolando um dado e somando a perícia Combate dele para definir a Defesa. O valor do Ataque menos o valor da Defesa será o total de dano causado. Se for positivo, reduza este valor final dos Pontos de Vida do defensor.

## Personagem

**Pontos de Vida (PV):** Sempre que receber dano, reduza deste valor. Se chegar a zero o personagem estará morto. Você recupera 1 Ponto de Vida a cada hora de descanso.

**Pontos de Energia (PE):** Pode ser usado para ganhar bônus (veja acima) e ativar alguns poderes especiais. Você recupera 1 Ponto de Energia a cada hora de descanso.

**Pontos de Perícia:** Cada perícia possui um número atrelado a ele. Este número é o bônus que recebe ao fazer um teste. Na criação do personagem, nenhuma perícia pode ser maior que 4.

**Progressão:** Os pontos de Progressão servem para melhorar seu personagem. Cada ponto de Progressão pode ser trocado por +1 em uma Perícia (máximo 4), Ponto de Energia ou Pontos de Vida. Se estiver usando as regras opcionais, você pode usar estes pontos para adquirir Equipamentos e Poderes.

**Experiência:** A cada aventura ou missão completa, seu personagem ganha 1 ponto de Progressão.

## Criando um Personagem

*Criar um personagem é muito fácil. Você pode usar uma ficha de personagem ou escrever em um papel em branco mesmo. Basta seguir estas etapas.*

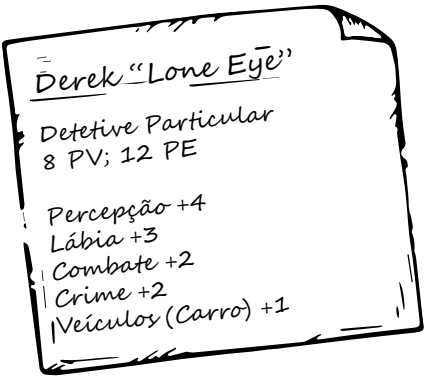
**1ª Etapa:**
Defina o nome e o conceito do seu personagem (o que ele é).

**2ª Etapa**:
Divida 20 pontos entre Vida e Energia.

**3ª Etapa**:
Escolha 4 perícias e assinale com os pontos 4,3,2 e 1.

**4ª Etapa**:
Distribua 2 pontos de Progressão.

Monstros, vilões e personagens do mestre podem ter qualquer tipo de pontuação e quebrar qualquer regra de limitação.




## Lista de Perícias

**Acrobacia:** *Usado quando precisar testar seus reflexos, equilíbrio e finesse.*

**Animais:** Usado para adestrar, entender e cavalgar animais.

**Arte** (escolha uma): Usado para realizar um tipo de performance artística.

**Combate:** Usado para lutar e usar armas.

**Conhecimento** (escolha um assunto): Usado para determinar o que sabe sobre um assunto.

**Coragem:** Usado para saber se seu personagem se mantém firme frente ao desconhecido.

**Crime:** Usado para abrir fechaduras, mover em silêncio e saber sobre o mundo do crime.

**Lábia:** Usado para manipular ou convencer outras pessoas.

**Percepção:** Usado para perceber detalhes, sons e cheiros.

**Potência:** Usado para testar a força e resistência física.

**Tecnologia:** Usado para mexer em computadores e máquinas.

**Veículos:** Usado para pilotar veículos.

# Regra Opcional: Equipamento

*Com esta regra opcional você terá um jogo mais detalhado em relação aos equipamentos.*

## Equipamento Inicial

Na criação de persongem é possível gastar Pontos de Progressão para começar com um Equipamento. O custo será o mesmo que o valor de bônus.

## Tipos de Equipmento

Existem 3 tipos de equipmento: Arma, Proteção e Utilitário. Armas sempre darão bônus no Ataque, Proteções bônus da Defesa e Utilitarios bônus em alguma perícia específica (Máximo +3).

**Destruição Heróica:** Aquele que for atacado pode optar por ignorar inteiramente o dano (independente de quanto for) se deixar que sua Proteção ou Arma seja destruída.

## Armas

**Arma Simples (Ata +1):** Faca, Adaga, Arco Simples, Pistola etc.

**Arma Média (Ata +2):** Espada, Maça, Machado, Arco Composto, Rifle etc.

**Arma Poderosa (Ata +3):** Montante, Alabarda, Besta, Metralhadora etc.

**Armas Épica (Ata +4):** Espada Mágica, Espada de Luz, Canhão de Ions etc.

Armas de distância sempre possuem um gasto de munição. Algumas, como as Armas de fogo, devem ser recarregadas a cada 3 turnos. Recarregar é uma ação que consome um turno.

## Proteções (Armaduras)

**Proteção Simples (Def +1):** Armadura simples, Escudo, Sobretudo reforçado.

**Proteção Média (Def +2):** Cota de Malha, Colete de Kevlar etc.

**Proteção Poderosa (Def +3):** Armadura completa, Vestimenta Espacial etc.

**Proteção Épica (Def +4):** Armadura Mágica, Aura de Energia etc.

# REGRA OPCIONAL: PODERES

*Dependendo do cenário, os personagens podem ter Poderes. Podem ser desde Magia, Mutações, Técnicas Secretas, Psiquismo, Milagres ou até Tecnologia.*

*Você pode usar seus pontos de Progressão para adquirir Poderes. Adicione um Poder da lista abaixo ao custo de 1 Ponto de Progressão.*

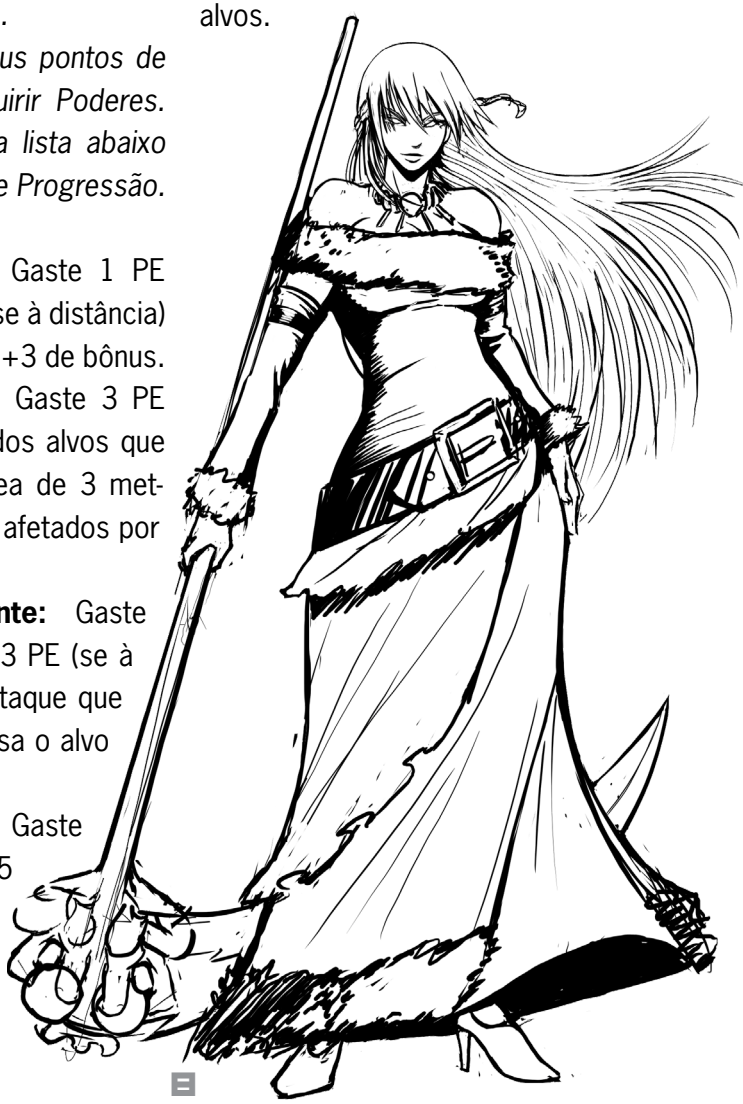
**Ataque Especial:** Gaste 1 PE (se corporal) ou 2 PE (se à distância) e faça um ataque com +3 de bônus.

**Ataque em Área:** Gaste 3 PE e faça um ataque. Todos alvos que estiverem em uma área de 3 metros de diâmetro serão afetados por este ataque.

**Ataque Paralisante:** Gaste 2 PE (se corporal) ou 3 PE (se à distância) e faça um ataque que se causar dano, paralisa o alvo por 1 turno.

**Ataque Poderoso:** Gaste 4 PE (se corporal) ou 5 PE (se à distância) e faça um ataque com +8 de bônus.

**Autodestruição:** Você pode sacrificar sua vida e fazer um ataque que terá +12 de bônus. Todos que estiverem até 2m de distância serão alvos.



**Campo de Força:** Usando as duas mão você pode gerar um campo de força impenetrável. Este poder consome 1 PE para cada 10 segundos (1 turno). Você não pode fazer mais nada enquanto estiver com o campo de força ativo e se perder a concentração ele desaparece.

**Clonagem:** Você pode criar réplicas de si mesmo ao custo de 3PE por cada uma. As réplicas possuem apenas 1 PV, 1 PE e as mesmas características que você.

**Cura:** Você pode curar ferimento com seu toque. Para cada 2 PE gasto, recupera 1 PV. Você pode se curar com isso.

**Elasticidade:** Você tem o corpo elástico e pode esticar ou encolher seus membros. Pode alcançar locais distantes ou passar por frestas.

**Forma Alternativa:** Você pode mudar sua forma ou se transformar em uma criatura diferente. Você permanece nesta forma por até 1 hora para cada 2 PE gastos. Após isso você precisará esperar mais 1 hora para poder se transformar novamente. Esta forma tem a mesma quantidade de pontos que seu personagem.

**Foco (escolha uma perícia)**: O limite de pontos da perícia escolhida passa a ser +8.

**Ilusão:** Você pode criar uma imagem ilusória em qualquer lugar visível. Você precisa ficar concentrado na ilusão ou ela se desfaz. Gaste 2 PE para conjurar uma ilusão sonora. Gaste 3 PE para conjurar uma ilusão visual pequena (1 $m^3$). Para ilusões maiores você pode somar 3 PE para cada metro cúbico a mais. Você pode fazer uma ilusão sonora e visual no mesmo turno gastando o somatório delas.

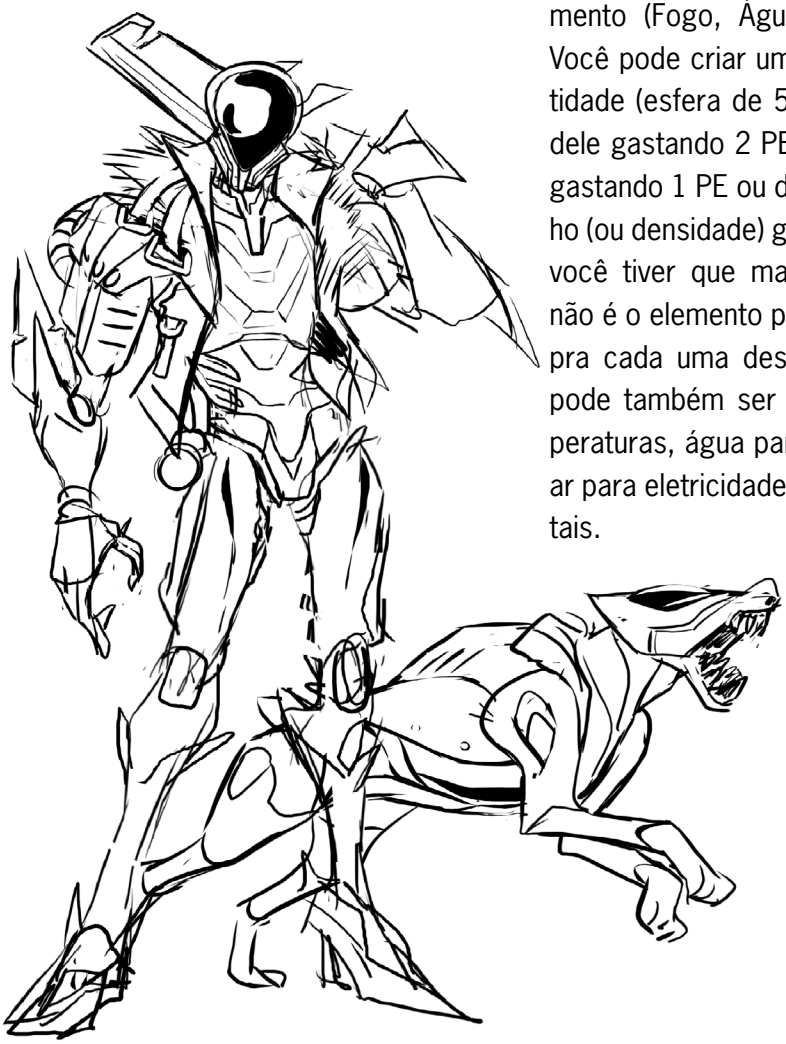
**Imortalidade:** Você não morre por nenhuma doença, veneno ou deterioração de órgãos. Se atingir zero PV, você ainda pode recuperar eles a menos que aquele que te derrotou faça alguma coisa específica (defina na criação do personagem).

**Intangibilidade:** Gaste 2 PE e você ficará intangível por 1 hora. Nesta forma você pode atravessar qualquer matéria física, incluindo pessoas, seres vivos e objetos. Ao escolher este Poder você pode definir ele como permanente, assim nunca precisará gastar PE, mas nunca poderá desativar.

**Invisibilidade:** Você pode ficar invisível por 10 segundos (1 turno) para cada PE gasto. Você permanece invisível enquanto estiver concentrado. Se tentar fazer um movimento muito brusco o efeito desaparece. Após desativado, você precisa esperar 1 hora para poder usar este poder novamente.

**Invocar Criatura:** Você pode invocar uma criatura que se formará ao seu lado. Quando adquirir este poder faça a ficha desta criatura (como quiser). Este poder consome 1 PE para cada PV, PE, Ponto de Perícia e Poder que a criatura tiver.

**Manipular Elemento (escolha um):** Você pode controlar um elemento (Fogo, Água, Ar ou Terra). Você pode criar uma pequena quantidade (esfera de 5cm de diâmetro) dele gastando 2 PE, mudar a forma gastando 1 PE ou dobrar seu tamanho (ou densidade) gastando 3 PE. Se você tiver que manipular algo que não é o elemento puro, gaste +3 PE pra cada uma destas ações. Fogo pode também ser usado para temperaturas, água para vapor ou gelo, ar para eletricidade e terra para cristais.



**Membro Extra:** Você possui uma cauda, chifres, espinhos ou algo que permite que faça um ataque a mais no seu turno. Este ataque extra não se soma com Combate ou outra perícia e não pode ser usado Esforço.

**Poder Oculto:** Aloque neste poder qualquer quantidade de PP. Durante o jogo, você pode descartar este poder e gastar estes PP do jeito que quiser.

**Regeneração:** Você pode curar seus ferimentos. Use uma ação e recupere 1 PV para cada 1 PE gastos.

**Sentido de Perigo:** Você possui um sexto sentido capaz de pressentir perigo. Você nunca é surpreendido e sempre começa atacando em combate.

**Telecinesia:** Você pode erguer objetos com sua mente. O custo deste efeito depende do peso do objeto e a duração do efeito. É preciso ficar totalmente concentrado enquanto estiver executando este poder.

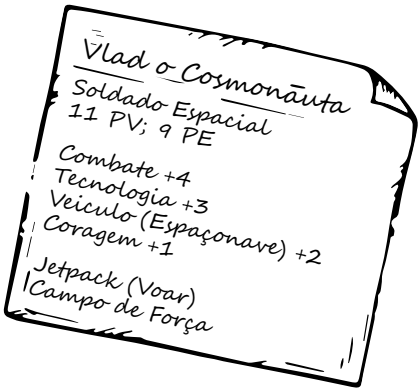
| |
|---|
| ***Até 1kg*** = 1 PE por hora |
| **Até 5kg** = 1 PE por 30 minutos |
| ***Até 25kg*** = 1 PE por minuto |
| **Até 100kg** = 1 PE por turno (10 seg) |
| ***Até 300kg*** = 5 PE por turno (10 seg) |
| ***Até 1ton*** = 10 PE por turno (10 seg) |

**Telepatia:** Você pode se comunicar mentalmente com qualquer pessoa ou animal que esteja no seu campo de visão. Se esta pessoa não estiver visível, você pode gastar 2 PE para se comunicar com ela.

**Teletransporte:** Você pode se teletransportar para qualquer lugar. Gaste 3 PE para se transportar para um lugar visível ou 8 PE para se transportar para um lugar não visível mas que você sabe que exista (se tiver algum objeto obstruindo no lugar você morre na hora).

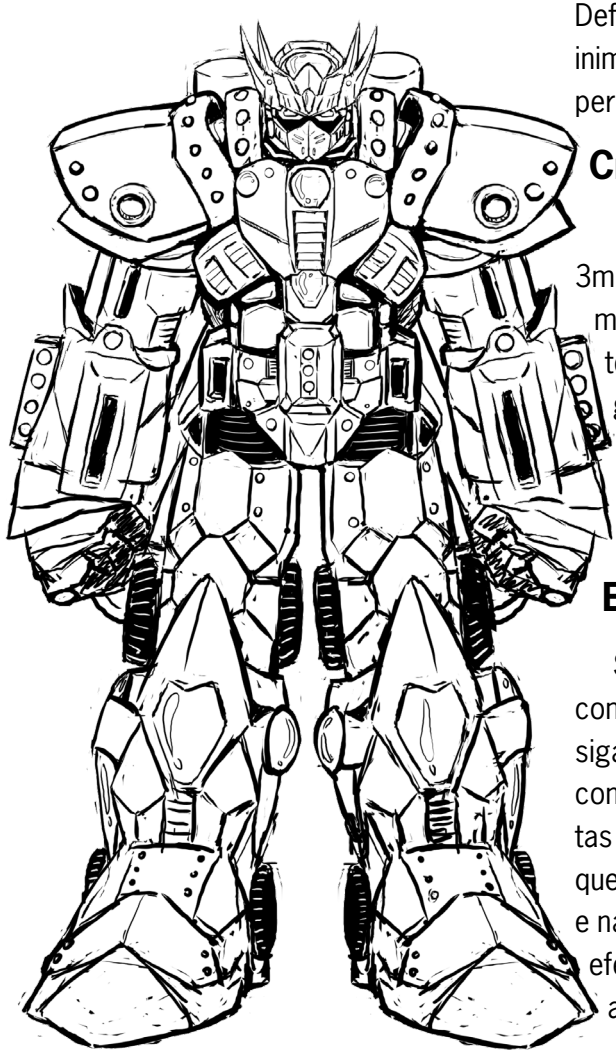
**Velocidade:** Você pode se mover muito mais rápido que todo mundo. Em combate você pode optar por fazer duas ações, mas qualquer rolagem que fizer assim terá -3 de penalidade.

**Voar:** Você pode voar livremente pelo céu. Gaste 1 PE para cada hora de voo.



# Regra Opcional: Tamanho e Escala

*Esta regra serve para construir personagens ou criaturas de outros tamanhos e escalas.*



## Criaturas Minúsculas

Criaturas com menos de 1m de altura nunca terão mais que 4PV, porém recebem um bônus de +3 na Defesa. Use estas regras tanto para inimigos e monstros quanto para personagens jogadores.

## Criaturas Gigantes

Estas são criaturas maiores que 3m de altura, e podem ter 20 PV ou mais. Qualquer um que atacar elas terá +3 no Ataque. Criaturas Gigantes também tem um bônus de +3 em Potência. Para fazer personagens jogadores gigantes, você precisará de muitos PP.

## Escala Kaiju

Se você está jogando um cenário com monstros e robôs gigantes, siga as regras normais de C4 para construção de personagem para estas criaturas também. A diferença é que personagens na escala humana e na escala Kaiju nunca irão interagir efetivamente. Nenhum consegue atacar o outro direito.

# ESTILOS DE JOGO

*Você pode escolher um estilo de jogo diferente para o jogar. Abaixo temos alguns exemplos de estilos para escolher ou até misturar.*

## Realista

Para um jogo mais realista, use apenas a regra opcional Equipamento. Você também pode fazer com que não se role a Defesa em combate, sempre definindo a Defesa como 4 + bônus de Defesa de equipamento.

Além disso, sempre que você fizer um teste e cair '1' no dado, você falha, independente do modificador.

## Heróico

Este é o modo mais popular. É nele que estão as historias de grandes heróis que sobrevivem nas situações mais impossíveis. Em vez de distribuir 20 entre PV e PE, distribua 40 pontos. Você também não está morto quando seus PV são zerados. Diminua 1 PE todo turno que estiver com zero PV. Apenas quando você tiver zero PE e PV é que você morreu.

## Magia

Em alguns cenários a magia é a grande fonte dos poderes. Adicione à lista a perícia *Magia*. Durante o jogo o personagem pode fazer um teste de *Magia* e se vencer pode executar o Poder que quiser. Além disso, pode usar a perícia *Magia* no lugar de *Combate* para realizar ataques e defesas mágicas.

## Super Poderes

Todos os personagens começam com entre 5 e 10 PP. É recomendado também usar o estilo Heróico.

## Horror

Para jogos de horror, seu persongem além de PV e PE possui PM (Pontos de Medo) e monstros possuiem a perícia *Horror*. Quando um personagem ver um monstro, ele deve rolar sua *Coragem* contra o *Horror* do monstro. Se o *Horror* for mais alto, a diferença será retirada dos PM. Se os PM forem a zero o personagem está perdido para o medo.